

## GARANTIA

A **Candide Indústria e Comércio Ltda.** garante este produto pelo período de 90 dias, contados a partir da data de emissão da nota fiscal de compra, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual, e somente em Território Nacional.

Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia. Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com nosso **SAC: 0800 55 74 00**.

O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como os itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. A garantia de peça sujeita ao desgaste natural (peças plásticas e acessórios em geral) fica restrita ao prazo final de 90 dias.

A garantia perde seu efeito se: **a)** a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; **b)** o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela **Candide Indústria e Comércio Ltda.**; **c)** o número de série do produto estiver danificado ou adulterado.

A garantia não cobre: **a)** transporte e remoção do produto para conserto; **b)** desempenho insatisfatório do produto devido a instalação ou manuseio inadequados.

Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a **Candide Indústria e Comércio Ltda.** se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa.

A garantia somente é válida mediante apresentação da nota fiscal.

Candide

**Candide Indústria e Comércio Ltda.**

SAC 0800 55 74 00 sac@candide.com.br

## Laptop Piano X

XUXA



Manual do Usuário

CÓD. 3103

Candide

Caros Pais,

*Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.*

*No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.*

*O Laptop Piano X da Xuxa é um pequeno computador que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, matemática, música e raciocínio lógico.*

*Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.*

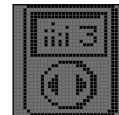
Cordialmente,

seus amigos da



## 25. Música

*Escolha uma melodia para tocar. Use os botões Esquerda e Direita para escolher uma música e pressione Entra para confirmar.*

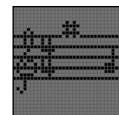


## 26. Piano

**Nível 1** – *Vamos tocar piano?* Pressione as teclas do piano e componha sua música, visualizando o teclado.

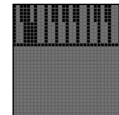


**Nível 2** – *Vamos tocar piano?* Pressione as teclas do piano e componha sua música, visualizando as notas musicais.

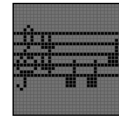


## 27. Professor de piano

**Nível 1** – *Aprenda a tocar piano.* Siga as teclas no visor para aprender a tocar.

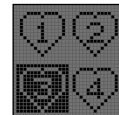


**Nível 2** – *Aprenda a tocar piano.* Siga as notas musicais no visor para aprender a tocar.



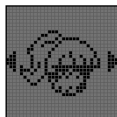
## 28. Maratona

*Digite a seqüência que aparece na tela. Os números de 1 a 4 aparecem piscando no visor seguindo determinada seqüência. Reproduza essa seqüência pressionando as teclas numéricas.*



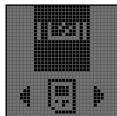
## 21. Maquiagem

*Faça a Xuxinha ficar bonita.* Pressione os botões Esquerda e Direita para escolher os acessórios e Entra para confirmar. Quando terminar, pressione Entra ao visualizar o ícone OK e veja sua criação.



## 22. Objeto oculto

*Encontre o objeto escondido.* Uma figura aparece parcialmente na parte superior do visor. Pressione os botões Esquerda e Direita para escolher a figura correspondente na parte de baixo do visor e pressione Entra para confirmar.



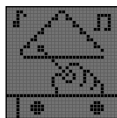
## 23. Correspondência

*Escolha a imagem correspondente.* Uma figura aparece rapidamente no visor. Pressione os botões Esquerda e Direita para escolher a figura correspondente e pressione Entra para confirmar.

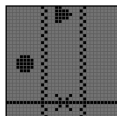


## 24. Vamos dançar

**Nível 1** – *Acerte os ícones.* Pressione Entra no momento exato em que a bola passar pela barra da esquerda. Você pode errar apenas cinco vezes.



**Nível 2** – *Acerte os ícones.* Observe as figuras que surgem no alto do visor. Pressione Esquerda ou Direita de acordo com a direção apontada pela figura ou Entra quando a figura for um círculo, no momento em que ultrapassar a linha na parte de baixo do visor.



## SUMÁRIO

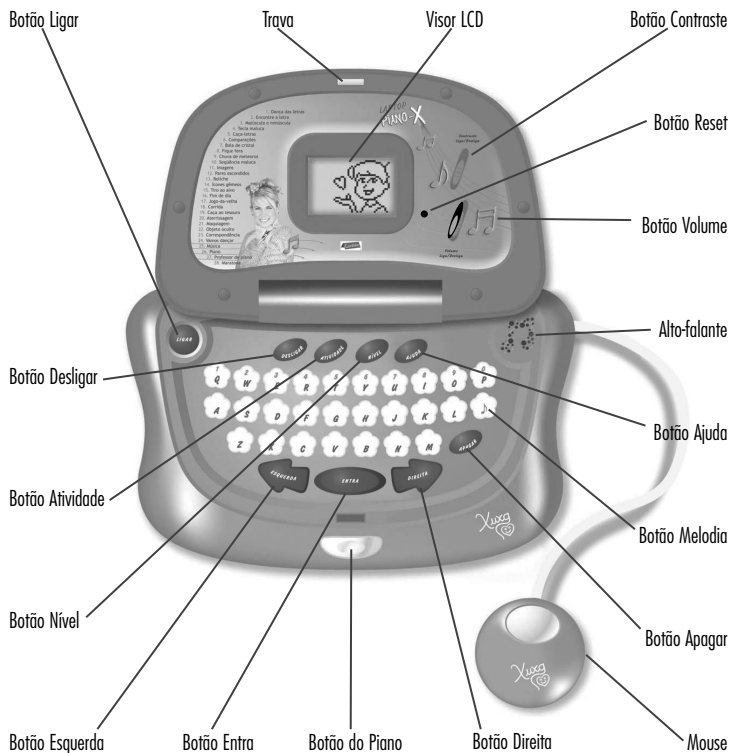
Aviso Importante .....	4
Descrição Geral .....	4
Botões de Função .....	5
Ícones do Visor .....	5
Instalação das Pilhas .....	6
Procedimento para instalação .....	6
Precauções com as pilhas .....	6
Como Ligar e Desligar .....	7
Controle de Contraste .....	7
Controle de Volume .....	7
Como Obter Ajuda .....	7
Como Escolher uma Atividade .....	7
Descrição das Atividades .....	8
1. Dança das letras .....	8
2. Encontre a letra .....	8
3. Maiúscula e minúscula .....	8
4. Tecla maluca .....	9
5. Caça-lettras .....	9
6. Comparações .....	9
7. Bola de cristal .....	10
8. Fique fera .....	10
9. Chuva de meteoros .....	10
10. Seqüência maluca .....	11
11. Imagens .....	11
12. Pares escondidos .....	11
13. Boliche .....	11
14. Ícones gêmeos .....	12
15. Tiro ao alvo .....	12
16. Fim de dia .....	12
17. Jogo-da-velha .....	13
18. Corrida .....	13
19. Caça ao tesouro .....	13
20. Aterrissagem .....	13
21. Maquiagem .....	14
22. Objeto oculto .....	14
23. Correspondência .....	14
24. Vamos dançar .....	14
25. Música .....	15
26. Piano .....	15
27. Professor de piano .....	15
28. Maratona .....	15
Garantia .....	16

## AVISO IMPORTANTE

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o Laptop Piano X da Xuxa e guarde-o para futuras consultas.

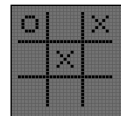
Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

## DESCRIÇÃO GERAL



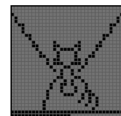
## 17. Jogo-da-velha

*Seja campeão no jogo-da-velha. Você vai jogar com a peça “O” e o laptop com a peça “X”.* Você ganhará o jogo se fizer uma linha reta com três peças antes do laptop. Use os botões Esquerda e Direita para escolher a posição da peça e confirme com Entra. Ao colocar o quarto “O”, o primeiro desaparece.



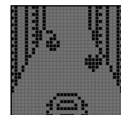
## 18. Corrida

*Pule correndo os obstáculos.* Na primeira tela, pressione Entra para determinar a potência de seu salto. Na seguinte, pressione Entra no momento exato de saltar os obstáculos.



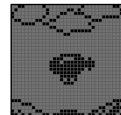
## 19. Caça ao tesouro

*Mova o carro para alcançar o tesouro.* Pressione os botões Esquerda e Direita para controlar o carro. Recolha os corações que encontrar pelo caminho, mas evite as bombas.



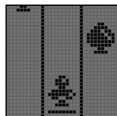
## 20. Aterrissagem

*Controle o balão para aterrissar seguramente.* Pressione os botões Esquerda e Direita para controlar o balão e aterrissar com segurança na plataforma.



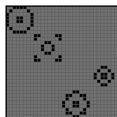
## 14. Ícones gêmeos

Encontre os ícones iguais. Uma figura aparece no visor. Em seguida, diversas figuras vão descendo por três canaletas. Coloque o cursor embaixo das figuras correspondentes à que apareceu inicialmente usando os botões Esquerda e Direita.

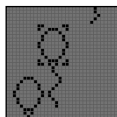


## 15. Tiro ao alvo

**Nível 1** – *Acerte o alvo.* Vários alvos aparecem e somem no visor. Use os botões Esquerda e Direita para apontar e pressione Entra para disparar, antes que os alvos sumam.

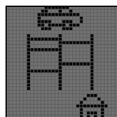


**Nível 2** – *Acerte o alvo.* Vários balões aparecem no visor e vão subindo. Use os botões Esquerda e Direita para apontar e pressione Entra para disparar, antes que os balões subam.

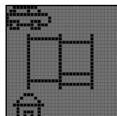


## 16. Fim de dia

**Nível 1** – *Chegue até a casa.* Use os botões Esquerda e Direita para escolher o caminho correto que leva até a casa e confirme com Entra.



**Nível 2** – *Chegue até a casa.* Use os botões Esquerda e Direita para escolher um novo caminho que leva até a casa e confirme com Entra.



## BOTÕES DE FUNÇÃO

**Ligar:** Liga o minilaptop.

**Desligar:** Desliga o minilaptop.

**Atividade:** Vai para a tela Atividades.

**Nível:** Muda o nível do jogo.

**Ajuda:** Apresenta uma dica ou solução.

**Melodia:** Aumenta, diminui ou desliga o som de fundo.

**Apagar:** Anula a resposta.

**Esquerda:** Seleciona o acento antes de digitar a letra. / Move o cursor para a esquerda.

**Entra:** Confirma.

**Direita:** Move o cursor para a direita.

**Volume:** Aumenta, diminui ou desliga o som de fundo.

**Contraste:** Aumenta ou diminui a luminosidade do visor LCD.

**Reset:** Em caso de estática, o minilaptop pode travar. Para reiniciar, pressione o botão Reset com um objeto pontiagudo.

## ÍCONES DO VISOR

Quando a resposta estiver correta, alguém da turma ou a Xuxinha aparece batendo palmas, muito feliz com seu sucesso!



Mas, se a resposta estiver errada, alguém da turma ou a Xuxinha aparece decepcionada, fazendo não com a mão.



## INSTALAÇÃO DAS PILHAS

O Laptop Piano X da Xuxa funciona com 3 pilhas AA.

### Procedimento para instalação

1. Certifique-se de que a unidade esteja desligada.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave Phillips.
3. Instale as 3 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche o compartimento das pilhas com a chave Phillips.

### Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto.

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use pilhas com voltagem diferente da recomendada. Use somente pilhas AA de 1,5V.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

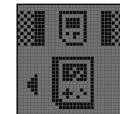
## 10. Seqüência maluca

Escolha o ícone correto para completar a seqüência. Observe a seqüência que está completa. Com os botões Esquerda e Direita, escolha o ícone para completar a seqüência incompleta e pressione Entra para confirmar.



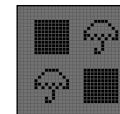
## 11. Imagens

Escolha a imagem correta. Observe a figura no alto do visor. Com os botões Esquerda e Direita, escolha o ícone correspondente na parte de baixo do visor e pressione Entra para confirmar.

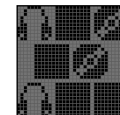


## 12. Pares escondidos

Nível 1 – *Encontre os pares.* Memorize as quatro figuras que aparecem no visor antes que sejam cobertas. Forme os pares de figuras usando os botões Esquerda e Direita e pressione Entra para confirmar.

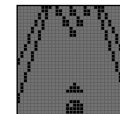


Nível 2 – *Encontre os pares.* Memorize as oito figuras que aparecem no visor antes que sejam cobertas. Forme os pares de figuras usando os botões Esquerda e Direita e pressione Entra para confirmar.



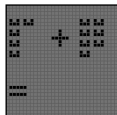
## 13. Boliche

Vamos jogar boliche? Fique atento até que o cursor esteja na direção desejada e pressione Entra para lançar a bola.

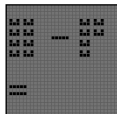


## 7. Bola de cristal

**Nível 1** – Conte os ícones e encontre o número. Conte os ícones e encontre o resultado da adição. Use o botão Direita para inserir ícones e o botão Esquerda para apagar. Quando tiver a quantidade certa, pressione Entra para confirmar.

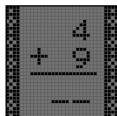


**Nível 2** – Conte os ícones e encontre o resultado da subtração. Use o botão Direita para inserir ícones e o botão Esquerda para apagar. Quando tiver a quantidade certa, pressione Entra para confirmar.

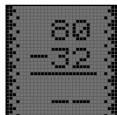


## 8. Fique fera

**Nível 1** – Calcule a seguinte equação. Uma adição aparece no visor. Use as teclas numéricas para digitar a resposta e pressione Entra para confirmar.

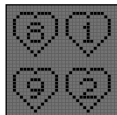


**Nível 2** – Calcule a seguinte equação. Uma subtração aparece no visor. Use as teclas numéricas para digitar a resposta e pressione Entra para confirmar.



## 9. Chuva de meteoros

Conte quantas vezes o ícone aparece na tela. Uma figura aparece piscando na tela. Conte quantas vezes ela aparece. Na tela seguinte, use os botões Esquerda e Direita para escolher a resposta correta e confirme com Entra.



## COMO LIGAR E DESLIGAR

Para ligar a unidade, basta pressionar o botão Ligar. Para desligar, pressione o botão Desligar.

Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em aproximadamente três minutos.

## CONTROLE DE CONTRASTE

Use o botão Contraste para aumentar/diminuir a luminosidade do visor LCD.

## CONTROLE DE VOLUME

Use o botão Melodia ou o botão Volume para aumentar/diminuir o volume da música de fundo ou desligá-la.

## COMO OBTER AJUDA

Caso tenha dificuldade para obter a resposta em alguma atividade, pressione o botão Ajuda e a resposta correta será apresentada.

## COMO ESCOLHER UMA ATIVIDADE

Pressione o botão Atividade. Digite o código do jogo (de 01 a 28) usando as teclas numéricas e pressione Entra para confirmar.

Para corrigir o número digitado, use os botões Esquerda, Direita ou Apagar.

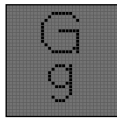
Para mudar de atividade, pressione o botão Atividade para retornar à tela de seleção de atividades.



## DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

### 1. Dança das letras

*Insira uma letra, que eu te ensino a escrever.* Pressione uma letra. O visor mostrará como ela é escrita em maiúscula e minúscula. Depois, será escrita uma palavra iniciada com essa letra e aparecerá a animação correspondente a essa palavra.

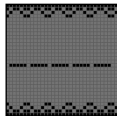


### 2. Encontre a letra

*Nível 1 – Insira a letra certa.* Pressione a letra correspondente à que está faltando na palavra que aparece no visor e pressione Entra para confirmar.

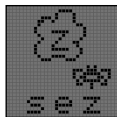


*Nível 2 – Insira a letra certa.* Digite a palavra que descreve a figura que aparece no visor. Pressione as teclas alfabéticas para digitar a resposta. Pressione o botão Esquerda para corrigir e confirme com Entra.

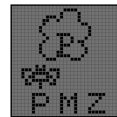


### 3. Maiúscula e minúscula

*Nível 1 – Você saberá encontrar?* No alto do visor, aparece uma letra maiúscula e, na parte de baixo, três letras minúsculas. Use os botões Esquerda e Direita para escolher a letra minúscula correspondente e pressione Entra para confirmar.

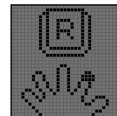


*Nível 2 – Você saberá encontrar?* No alto do visor, aparece uma letra minúscula e, na parte de baixo, três letras maiúsculas. Use os botões Esquerda e Direita para escolher a letra maiúscula correspondente e pressione Entra para confirmar.



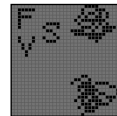
### 4. Tecla maluca

*Aprenda a digitar.* O visor mostrará o dedo que você deve usar para pressionar a tecla correspondente à letra exibida. Você poderá praticar a forma correta de digitar. Este jogo tem dois níveis.



### 5. Caça-lettras

*Digite a seqüência que aparece na tela.* Letras aparecerão continuamente, uma de cada vez, no alto do visor e você terá de pressionar as teclas correspondentes antes que elas alcancem a parte de baixo. Se a abelha beijar a flor, você passará para o próximo nível! No segundo nível, se a abelha beijar a flor, você ganhará o jogo!



### 6. Comparações

*Escolha o sinal certo.* Dois números aparecem no visor. Use os botões Esquerda e Direita para escolher o sinal de maior (>), menor (<) ou igual (=) e pressione Entra para confirmar.

